

バスケットボール競技におけるスクリーンプレーと シュットの繋がり

荻田 亮¹⁾, 渡辺 一志¹⁾, 松永 智²⁾, 嶋田 出雲¹⁾

The relation between screen plays and shooting in basketball games

Akira OGITA¹⁾, Hitoshi WATANABE¹⁾,
Satoshi MATSUNAGA²⁾, Izumo SHIMADA¹⁾

キーワード：バスケットボール，スクリーンプレー，得点，構造

(平成9年12月21日受付)

1. 緒 言

バスケットボール競技において、相手チームに比して、如何に数多く、如何に良い状態でシュットを試みるかということは攻撃における戦術行動の重要な目標である。戦術行動の構成は、①相手方との対峙を打破し、相手方を弱点のある状態にする②その状態をゴール近くの空間まで進める③得点を試みる、という3つの攻撃行動により成り立っている⁹⁾。つまり、一般的にシュットを試行するための「良い状態」とは、攻撃側がゴール近くでシュットを試行するに十分な空間を占めており⁹⁾、しかも防御側の圧力がかからない状態⁹⁾であると換言できる。このような状態を集団での戦術行動により作り出すことはバスケットボール競技の勝敗を決定づけるうえで不可欠な要素であるといえよう⁹⁾。

一般的にバスケットボールの攻撃法は、アライ

メントやフォーメーション（コート上におけるプレイヤーの配置）と、スコアリングプレー（その配置から得点をあげるためのプレイヤーの動き）により成り立つ集団による協力攻撃法である。これは、シュットを試行する際の「良い状態」を作り出すために、全てのチームにおいて計画する必要がある。また、協力攻撃法の中で行われるプレイヤーの動きには、「カット」「ドライブ」「スクリーン」など種々の動きがあげられる。その中でも「スクリーン」はプレイヤーをノーマークにし、成功率の高いシュットを意図する動きであるとされており、協力攻撃法において主として使用される動きである¹⁰⁾。

バスケットボールにおけるシュットは、戦術行動の最終目標と位置づけられており¹⁰⁾、得点するためのシュット技術の重要性については、数多くの報告により認められるところである^{24,16,18)}。また、

「良い状態」を作り出すことを目的としたスクリーンプレーの構造や方法についても数多くの報告が行われている^{1,10,12,14,15)}。しかしながら、スクリーンプレーとショットの繋がりや、種々のスクリーンプレーの有効性について言及した報告はみられない。

そこで、本研究では、ショットに繋がる有効性という点から、集団における戦術行動として種々のスクリーンプレーを捉え、その使用地域と攻撃の最終目標であるショットとの関わりについて分析を試みることににより、集団による協力攻撃法の計画・指導における一指針を得ることを目的とした。

2. 方 法

調査の対象は1997年に開催された国民体育大会バスケットボール競技成年男子、6チームの試合を抽出し、ビデオカメラで収録した。収録したデータより、競技中にフロントコートで行われたスクリーンプレーを対象とした。スクリーンプレーを試行する地域については先行研究^{14,19,21)}を基にフロントコートを9地域に分割し(図1)、種々の地域での試行頻度について集計した。また、スクリー

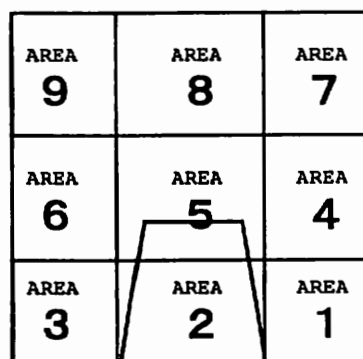


図1 フロントコートの地域分割

ンプレーの分類については先行研究^{3,8,15)}を基に(1)インサイド・スクリーン(ボールを保持しているプレーヤーに対峙する防御者に対しスクリーンをセットする動き、ISS)、(2)アウトサイド・スクリーン(ボールを保持しているプレーヤーがスクリーンとなる動き、OSS)、(3)ダウン・スクリーン(リング下方向にコートを縦断し、スクリーンをセットする動き、DOS)、(4)アウェイ・スクリーン(ボールから遠ざかるようにスクリーンをセットする動き、AWS)、(5)バック・スクリーン(防御者の後方からスクリーンをセットする動き、BAS)、(6)クロス・スクリーン(コートを横断し、スクリーンをセットする動き、CRS)、(7)ダブル・

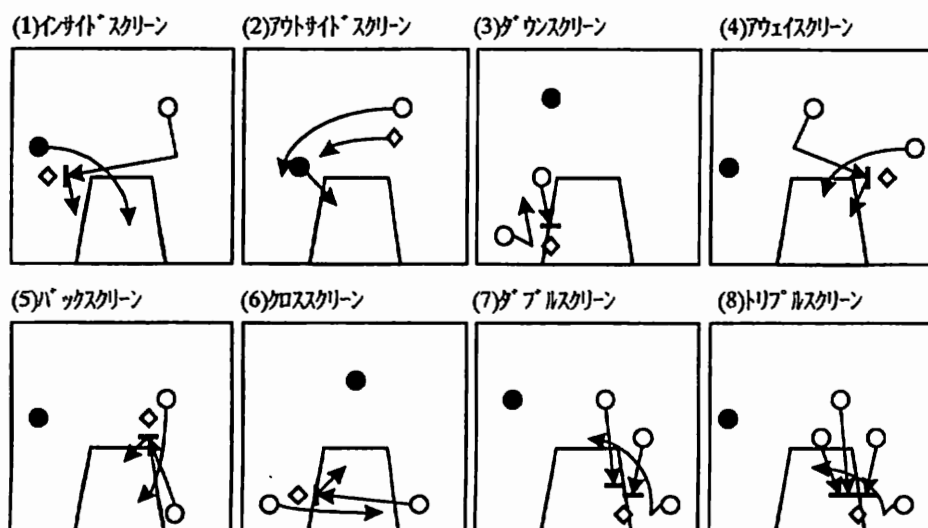


図2 スクリーンプレーの分類

スクリーン（2人のプレイヤーによってスクリーンをセットする動き、DBS）、(8)トリプル・スクリーン（3人のプレイヤーによってスクリーンをセットする動き、TPS）の8種類に分類し（図2）、その試行頻度を集計した。さらに、スクリーンプレーとショットとの関わりについて分析を行い、その得点構造について検討した。その際の検定は、 t 検定により行った。

3. 結果・考察

3.1 スクリーンプレーの試行状況について

スクリーンプレーを試行するフロントコートの地域については、表1に示したように、AREA2（A2）における割合が最も高く（39.1%）、続いてAREA5（37.8%、A5）、AREA4（7.8%、A4）、AREA6（5.6%、A6）、AREA3（3.4%、A3）、AREA8（3.1%、A8）、AREA1（2.9%、A1）、そしてAREA7（0.2%、A7）、AREA9（0.2%、A9）の順で試行されていることが認められた。A2、A5でのスクリーンプレーは他の地域に比して、有意に高い割合で試行されていた（ $p<0.05$ ）。A2は最もゴールに近い地域であり、攻撃側プレイヤーがこの空間を支配し、ボールを保持することにより、容易に得点に結びつく重要な地域である¹⁰⁾。そのため、この地域での防御側プレイヤーは相手の攻撃行動

表1 地域別のスクリーンプレーの出現頻度

	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	total
頻度	16	216*	19	43	209*	31	1	17	1	553
%	2.9	39.1*	3.4	7.8	37.8*	5.6	0.2	3.1	0.2	100.0

* $p<0.05$

表2 種類別のスクリーンプレーの出現頻度

	ISS	OSS	DOS	AWS	BAS	CRS	DBS	total
頻度	64	33	153*	67	163*	33	40	553
%	11.6	6.0	27.7*	12.1	29.5*	6.0	7.2	100.0

* $p<0.05$

の阻止を目的に相手と接近して防御をするため、スクリーンプレーに対する対応が不十分となることが考えられる。また、スクリーナーにおいても攻撃的要素が含まれることから、この地域でのスクリーンプレーが協力攻撃法において重要であると考察される。A5は攻撃の方向性を最も多く持つ地域であり、容易に得点に結びつく空間であるため¹⁰⁾、A2と類似し攻撃にとって重要な地域であると考えられる。これらの結果からA2とA5で試行されるスクリーンプレーの重要性が示唆された。また、これらの地域におけるスクリーンプレーは有意に高い割合で試行されていることから、一般的なスクリーンであるといえよう。

また、表2に示したように、試行されたスクリーンプレーの種類については、BAS（29.5%）が最も高い割合であり、続いてDOS（27.7%）、AWS（12.1%）、ISS（11.6%）、DBS（7.2%）、OSS、CRS（6.0%）の順に高い割合が認められた。TPSについてはその試行が認められなかった。BASとDOSについては他の種類に比して有意に高い割合が認められ、一般的なスクリーンプレーであると考察され、BAS、DOSの重要性が示唆された。

3.2 スクリーンプレーとショットとの関わりについて

表3 地域別のショットとの関わり

		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	TOTAL
AS	頻度	3	38	4	7	37	10	0	1	0	100
	%	3.0	38.0	4.0	7.0	37.0	10.0	0.0	1.0	0.0	100.0
NS	頻度	13	178	15	36	172	21	1	16	1	453
	%	2.9	39.3	3.3	7.9	38.0	4.6	0.2	3.5	0.2	100.0
AS/total											
	%	18.8	17.6	21.1	16.3	17.7	32.3	0.0	5.9	0.0	18.1

表3は、試行されたスクリーンプレーのうち、ショットに直接繋がったプレー(AS)と、ショットに繋がらなかったプレー(NS)について、地域別にその頻度と割合を表したものである。ショットを試みるという目的においてスクリーンプレーを試行する場合、ASの割合を分析することはショットに繋がるスクリーンプレーの有効性を明らかにするものと考えられる。ASはスクリーンプレーにより防御側との対峙を打破することができ、尚かつショットに直接繋がったプレーを対象としており、スクリーンプレーを試行した後に個人の技術等により対峙を打破する攻撃行動が行われたものはASの対象外とした。

地域別にみたASでは、A2(38.0%)、A5(37.0%)でのスクリーンプレーが高い割合でショットに繋がっており、続いてA6(10.0%)、A4(7.0%)、A3(4.0%)、A1(3.0%)、そして、A8(1.0%)の順で高い割合が認められた。A7、A9におけるASは認められなかった。A2、A5は攻撃において重要な地域であるとされており、ショットに直接繋がったスクリーンプレーのうち75.0%がA2、A5で試行されていることから、これらの地域におけるスクリーンプレーの重要性が示唆された。NSの割合ではA2(39.3%)、A5(38.0%)が高い割合を示し、続いて、A4(7.9%)、A6(4.6%)、A8(3.5%)、A3(3.3%)、A1(2.9%)、そして、A7(0.2%)、A9(0.2%)の順であった。NSにおいてもA2、A5が多く試行されていることから、ショットへ直接繋がらない攻撃行動においても、それらの地域のスクリーンプレーが多く試行されていた。ショット

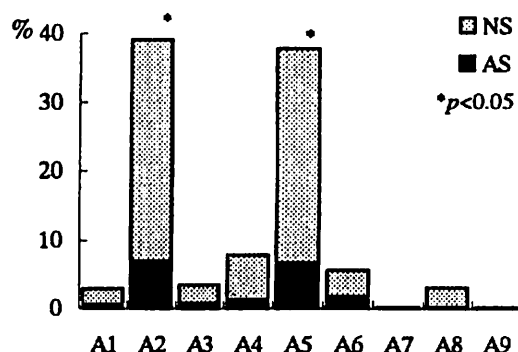


図3 地域別のスクリーンプレーの場合

への繋がりが、すなわち有効性という点からみれば、A6で試行するスクリーンプレーのうち32.3%がショットに直接繋がっており、続いて、A3(21.1%)、A1(18.8%)、A5(17.7%)、A2(17.6%)、A4(16.3%)、そして、A8(5.9%)の順であり、全体ではスクリーンプレーの18.1%がショットに直接繋がっていることが認められた。バスケットボールの戦術行動の構成として、ゴール近くの空間までボールを進めることがあげられているように、A7、A8、A9などのゴールから離れた地域でのスクリーンプレーはショットに繋がりにくいと考察される。また、A6、A3、A1、A4の有効性はA2、A5に類似した割合ではあるが、その試行頻度はA2、A5に比して有意な差があることから、これらの地域におけるスクリーンプレーについても特殊な攻撃行動として重要であると考察される(図3)。

表4はスクリーンプレーの種類別にみたショットとの関わり、すなわちショットに繋がる種々のスクリーンプレーの有効性を表したものである。ショットに直接繋がったスクリーンプレー(AS)のうち、BAS(25.0%)が最も高い割合を占め、D

表4 種類別のショットとの関わり

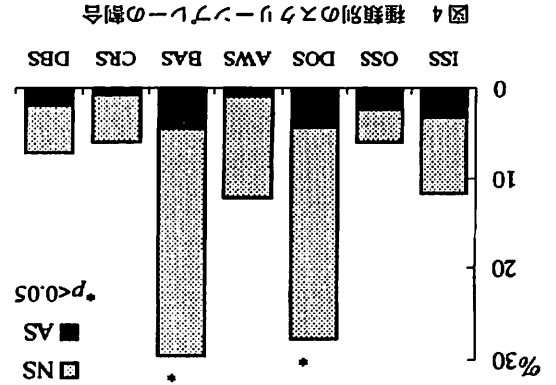
		ISS	OSS	DOS	AWS	BAS	CRS	DBS	total
AS	頻度	18	13	24	5	25	4	11	100
	%	18.0	13.0	24.0	5.0	25.0	4.0	11.0	100.0
NS	頻度	46	20	129	62	138	29	29	453
	%	10.2	4.4	28.5	13.7	30.5	6.4	6.4	100.0
AS/total									
	%	28.1	39.4	15.9	7.5	15.3	12.9	27.5	18.1

接ショットに繋がったものは18.1%であり、その他の攻撃行動によりショットを試みる場合が多くを占めることが考えられる。すなわち、競技中に多く行われるスクリーンプレイはショットに関わる最終局面ではなく、途中経過となるものが多いと推察され、スクリーンプレイを試行することにより、「カット」「パス」「フライング」などの行動を容易にするものと考えられる。

マッソマン防衛の場合、ボールを保持している攻撃側プレイヤーに防衛側プレイヤーが対峙を打破された場合、他の防衛側プレイヤーがカバーリングやヘルプといった防衛行動を行う構造がある³⁾。そのためボールを保持している攻撃側プレイヤーがスクリーンプレイによって対峙を打破した場合は、防衛側の構造により、スクリーンプレイに直接関与していない攻撃側プレイヤーがいわゆるノーマークの状態になり、容易にショットを試行することが出来る状態になる。このようにスクリーンプレイを攻撃行動の「きっかけ」とし、他の攻撃側プレイヤーにパスを行うといった攻撃行動が考えられる。さらに、ボールを保持していない攻撃側プレイヤーがスクリーンプレイを行った場合、そのプレイに防衛側が対応するため、ボール側に對するカバーリングやヘルプが困難になると考えられる。そのため、ボールを保持しているプレイヤーによる「フライング」が容易となり、ショットに繋がるものと考えられる。

つまり、スクリーンプレイからの得点構造としては、①スクリーンプレイそのものによってショットを試みる状態を作り出す ②カバーリングやヘルプなどを防衛側プレイヤーに行わせることによってスクリーンプレイに関与していない攻撃側プレイヤーに對しショットを試みる状態を作り出す(図5)

③スクリーンプレイにより防衛側プレイヤーを引きたつけることにより、カバーリングやヘルプが困難な状態にし、ボールを保持している攻撃側プレイヤー



3. 3 スクリーンプレイからの得点構造について

スクリーンプレイとは防衛側との対峙を打破し防衛側を弱点のある状態にするための動きであり、プレイヤーをノーマークにし、成功率の高いショットを意図する動きであるが、そのプレイにより直

して重要であると考えられる(図4)。

らの種類のスクリーンプレイが特殊な攻撃行動と試行頻度は有意な差がみられることから、これについてはDOS、BASと類似した割合であるが、その有効性において、OSS、ISS、DBSは、その有効性において、RS(12.9%)、そしてAWS(7.5%)の順で高い割合を示した。OSS(39.4%)が最も高い割合を示し、ISS(28.1%)、DBS(27.5%)、DOS(15.9%)、BAS(15.3%)、C(11.0%)、AWS(5.0%)、そしてCRS(4.0%)の順で高い割合を示した。ショットに繋がらないスクリーンプレイ(NS)においては、BAS(30.5%)、DOS(24.0%)、ISS(18.0%)、OSS(13.0%)、DBS(6.4%)、OSS(4.4%)の順で高い割合を示した。それぞれの検定において有意な差は認められなかったものの、スクリーンプレイの構造上、防衛を行うことが困難とされているBAS、DOSがAS、NSともに高い割合を占めており、その重要性が窺える。また、種々のスクリーンプレイがショットに直接繋がる割合、すなわち有効性としては、

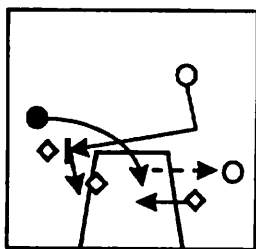


図5 スクリーンプレーからの
得点構造例 ②

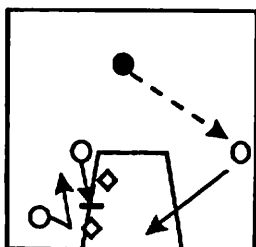


図6 スクリーンプレーからの
得点構造例 ③

ヤーにショットのための良い状態を作り出す(図6)、
という構造が考えられる。

4. まとめ

バスケットボール競技におけるフロントコート
でのスクリーンプレーの使用地域と、その分類、
さらにショットに直接繋がる有効性について考察
した結果をまとめると、以下となる。

- 1)スクリーンプレーの使用地域は制限区域付近に
おいて有意に高い頻度で試行されているため、
この地域におけるスクリーンプレーが一般的で
あると考えられ、その重要性が示唆された。
- 2)スクリーンプレーの種類においてはバック・ス
クリーン、ダウン・スクリーンが協力攻撃法と
して、有意に高い頻度で試行されており、その
重要性が示唆された。
- 3)ゴールから離れた地域におけるスクリーンプレー
ではショットに直接繋がる割合が低いため、そ
の地域でのスクリーンプレーは直接ショットに

影響していないと考えられる。また、制限区域
付近のみならず、いわゆるフォアード・ポジショ
ンや、コーナー・ポジションにおいても直接ショ
ットに繋がるスクリーンプレーが認められている
ことから、これらの地域におけるスクリーンプ
レーの有効性が示唆された。

- 4)ショットに直接繋がるスクリーンプレーの種類
においては、バック・スクリーン、ダウン・ス
クリーンといった一般的なスクリーンプレーの
みならず、アウトサイド・スクリーンや、イン
サイド・スクリーン、ダブル・スクリーンなど
あらゆる種類のスクリーンプレーがショットに
直接繋がっており、特殊な攻撃行動としてこれ
らのスクリーンプレーの重要性が示唆された。

- 5)スクリーンプレーによる得点構造においては、
それを直接ショットに繋げる以外に、その
プレーからの「パス」や「ドライブ」などの技
術の必要性が推察された。また、スクリーンプ
レーが防御側プレーヤーの防御行動を困難にさ
せることも推察され、その重要性が示唆された。

以上のことから、スクリーンプレーを直接ショ
ットに繋げるだけでなく、「パス」や「ドライ
ブ」「カット」などの攻撃行動に繋げることも狙
いとし、制限区域付近を主にゴール近くの地域に
おいてダウン・スクリーン、バック・スクリーン
を中心として、種々のスクリーンプレーを試行す
ることが協力攻撃法において必要であると示唆さ
れた。

一概に述べることはできないが、スクリーンプ
レーには、そのタイミングや動き、動作、防御側
の対応など複雑な要素が含まれており、直接ショ
ットに繋げるためには高度な技術が必要であると考
えられ、その多くが「動きのきっかけ」を作り出
すものであると推察された。そのため、ショット
に直接影響するものだけでなく間接的な影響につ
いて、様々な技術レベルや更に数多くのチームを

対象に検討し、一般化することが今後の課題であろう。

引用・参考文献

- 1) A.L.Walker, Jach Donohue「Winning Basketball」Human Kinetics Publishers,Inc.,173-195,1988.
- 2) Cooper,J.M.and Siedentop D.「The theory and science of basketball」178-186,Lea&Febiger,1975.
- 3) 原田茂「HARADA'S BASKETBALL」日本文化出版,1986.
- 4) 稲垣安二「バスケットボールにおける攻撃の概念・方法に関する一試論」日本体育大学紀要,16-2,77-85,1987.
- 5) 稲垣安二・荒木郁夫・笠原成元・水谷豊・畠山栄一・西尾末広「バスケットボールにおける特殊戦術の体系化に関する一考察—man-to-man defenseに対する攻撃を視点として—」スポーツ方法学研究,6-1,1-10,1993.
- 6) 稲垣安二,清水義明,西尾末広,古沢栄一,石川武「バスケットボールの攻撃の特殊戦術に関する研究—マン・アヘッド・オブ・ザ・ボール系統について—」日本体育大学紀要,11,97-104,1982.
- 7) 稲垣安二・日高明「バスケットボール」大修館書店,115-143,1975.
- 8) 稲垣安二・水谷豊・荒木郁夫・笠原成元・浮田剛「バスケットボールにおける防御の特殊戦術の体系化に関する一考察」スポーツ方法学研究,7-1,31-40.1994.
- 9) Jones, D, J., The Box Baseline Inbounds Series. The Basketball Bulletin, Summer 26-29,1992.
- 10) 笠松成元「ウィニング・バスケットボール」大修館書店,203-230,1993.
- 11) 倉石平「ディフェンシブバスケットボール」ベースボールマガジン社,40-70,1996.
- 12) 倉石平「オフENSEイブバスケットボール」ベースボールマガジン社,185-200,1995.
- 13) 荻田亮,渡辺一志,松永智,嶋田出雲「バスケットボール競技における攻撃行動の地域特性」大阪市立大学保健体育学研究紀要,31,15-21,1995.
- 14) 荻田亮・渡辺一志・松永智・嶋田出雲「バスケットボール競技におけるスクリーンプレーの研究」大阪市立大学保健体育学研究紀要,32,11-18,1996.
- 15) 嶋田出雲「バスケットボール勝利への戦略・戦術」大修館書店,167-182,1992.
- 16) 豊島進太郎・星川保・池上康男「バスケットボールの正確さに及ぼすボールの初速度と投射角度の影響」体育学研究,26,237-244,1981.
- 17) 内山治樹「バスケットボールにおけるエンドライン・アウト・オブ・バウンズ・プレイの構造分析」スポーツ方法学研究,10-1,25-38,1997.
- 18) 吉井四郎「バスケットボールのコーチング」基礎技術編,大修館書店,1987.
- 19) 吉井四郎「バスケットボールのコーチング」戦法・作戦編,大修館書店,1987.
- 20) 吉井四郎「バスケットボール指導全書2」大修館書店,137-172,1990.
- 21) 吉井四郎「バスケットボール指導全書3」大修館書店,3-82,1991.